ENGLISH

THE GAME

It's MEAN. It's HARD. It's HERE! HARD DRIVIN', the ultimate driving simulator, races on to your home computer from its runaway success in the arcades. Now you can get behind the wheel of the world's top sports car on a stunt course. Jump bridges, drive the speed track or even get dizzy on the vertical loop – all in super realistic solid 3D. Top drivers can challenge the Phantom Photon in a head-to-head, no holds barred contest to find the top Hard Driver!

GETTING STARTED

Hard Drivin' consists of two tracks – The Stunt Track and The Speed Track each testing a different aspect of your driving skills. The Stunt Track features three main stunts – the Bridge Jump, the Loop-the-Loop and the Bank. Pay particular attention to the speed signs and your own velocity. Driving at more than 60 miles per hour over the bridge will launch you into the air to crash on landing, and under 60 mph means you won't jump far enough. The 60 Minimum sign on the Vertical Loop means you will have to drive at 60 mph or more just to stay on the loop as you spin through it! As you practise you should be able to take the Bridge, Bank and Loop at more than the recommended speeds. Make it to the checkpoints on the course and you will receive a time bonus. If you do a fast enough lap you can race the Phantom Photon (the computer's car) in a race around the Stunt Track. The Phantom drives a mean race and crashing means instant disqualification.

GAME TIPS

Practise skid control – this can save valuable seconds, as can good road position on the bends. Advanced drivers can usually take the Bank at 110 miles per hour by going in on the right and steering heavily to the left on exit – but watch that you don't go over the edge!

CONTROLS:

Amiga, Atari ST, IBM PC: Use Joystick or Mouse for Steering: Joystick or Keyboard for Gearchange.

Commodore 64, Amstrad CPC, Spectrum: Use Joystick or Keys.

16-BIT VERSIONS

STEERING:

The Panel has a small indicator in the centre to show steering position.

Mouse:	Steer Left/Right Left Fire Button – Accelerate Right Fire Button – Decelerate Both Buttons – Brake
Joystick:	Push Left/Right to steer Forward – Accelerate Back – Decelerate Fire – Brake

GEARS:

The panel has a current gear indicator on the far right. You can also select automatic transmission.

Joystick:	Diagonal Up + Left – 1st gear Diagonal Up + Right – 2nd gear Diagonal Back + Left – 3rd gear Diagonal Back + Right – 4th gear Fire – Clutch
Keyboard:	Key 1 – 1st Gear Key 2 – 2nd Gear Key 3 – 3rd Gear Key 4 – 4th Gear Space – Clutch (Hold Down)

8-BIT VERSIONS

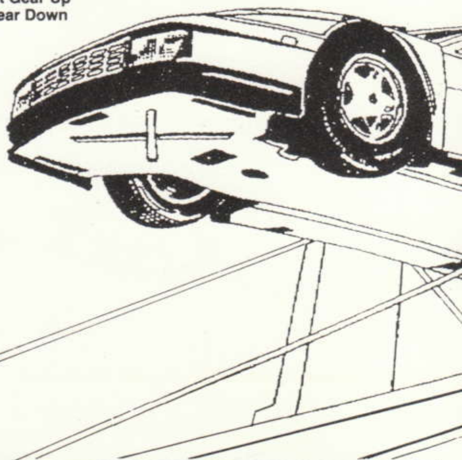
Joystick:	Forward – Accelerate Back – Brake Left – Steer Left Right – Steer Right Fire & Forward – Shift Gear Up Fire & Back – Shift Gear Down
Keys:	Q – Accelerate A – Brake O – Left P – Right W – Shift Gear Up S – Shift Gear Down

LOADING INSTRUCTIONS DISK

Amiga and Atari ST: Insert Disk and switch on machine.
IBM PC: Boot with MS-DOS, at A> prompt insert game disk and type HARD.
Commodore 64 Disk: Type LOAD"*",8,1.
Amstrad CPC Disk: Type RUN"DISC".
Spectrum +3 Disk: Use LOADER Option.

LOADING INSTRUCTIONS CASSETTE

Commodore 64 Cassette: Hold down the SHIFT key and press RUN/STOP.
Amstrad Cassette: Hold down the CTRL key and press ENTER. If you have a disk drive attached type I TAPE first (I is obtained by pressing Shift and @ key together).
Spectrum 48K: Type LOAD"" and press ENTER.
Spectrum 128K: Use LOADER Option.

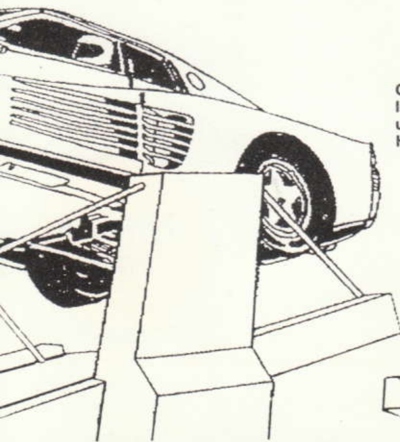


ITALIANO

E'BELLO. E DIFFICILE. E' QUI! HARD DRIVIN', l'ultimo ritrovato nei simulatori di guida, gareggia sul vostro home computer dopo il suo clamoroso successo negli arcade.
Ora potete mettervi alla guida di una delle macchine sportive più belle del mondo per affrontare una corsa pericolosa. Salta ponti, guida veiocemente su circuito o addirittura prova ie vertigini nel giro della morte – tutto in grafica tridimensionale. I piloti migliori potranno sfidare il Phantom Photon in una gara fianco a fianco senza regoie per diventare i più abili Hard Driver!

ISTRUZIONI

Hard Drivin' è formato da 2 piste – la Pista Pericoiosa e la Pista Veioce. Entrambe mettono alia prova aspetti differenti della vostra abilità di piloti. La pista pericoiosa propone tre tracciati principali – il Salto del Ponte, il giro delia morte e la scarpata. Fate particolarmente attenzione ai segnali di velocità e alia vostra propria rapidità. Guidando a più di 60 miglia all'ora sui ponte sarete lanciati neil'aria per poi piombare suila terraferma; guidare a meno di 60 miglia all'ora significherebbe non saltare abbastanza lontano. Il segnale 'Minimo 60' significa che dovete guidare a 60 miglia all'ora o più per poter rimanere sui giro della morte dato che girate vorticosamente su di esso. Con la pratica dovreste essere capaci di oltrepassare il Ponte, la scarpata e il Giro deila Morte superando le veiocità consigliate. Fatelo sui punti di controllo del circuito e riceverete un tempo extra. Se fate un tempo abbastanza breve potete gareggiare con il Phantom Photon (la macchina del computer) in una competizione sulla Pista Pericolosa. Il Phantom fa una gara di rilievo e schiantarsi significa immediata squalifica.



CONSIGLI

Fate pratica per sapervi controliare quando sbandate – questo può farvi risparmiare moiti secondi, come lo può anche una buona tenuta delia strada suile curve. I piloti più esperti di solito riescono a prendere la Scarpata a 110 miglia all'ora entrandovi tenendo la destra e sterzando velocemente a sinistra uscendo – ma attenti a non andare fuori strada!

CONTROLLI:

AMIGA, ATARI ST, IBM
Usa il joystick o il mouse per i vari comandi; il joystick o la tastiera per i cambi.

COMMODORE 64, AMSTRAD, SPECTRUM:
Usa il joystick o i tasti.

CONTROLLI AMIGA ST PC
Il quadro di controllo ha un piccolo indicatore nei centro per indicare la posizione di guida.

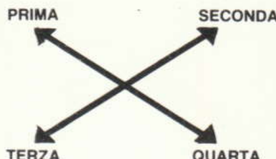
MOUSE:	sterza sinistra/destra	
	pulsante FIRE a sinistra: ACCELLERA	
	a destra: DECELLERA	
	entrambi i pulsanti: FRENA	
JOYSTICK:	muovi a sinistra o a destra per sterzare	
	in avanti:	ACCELLERA
	all'indietro	DECELLERA
	FIRE	FRENA

CAMBI:

Il quadro di controllo ha sull'estrema destra un indicatore della marcia innestata.
Hai anche l'opzione del cambio automatico.



JOYSTICK:



FIRE: FRIZIONE

TASTIERA:

Tasto 1	Prima
Tasto 2	Seconda
Tasto 3	Terza
Tasto 4	Quarta
Spazio	Frizione (tenere premuto)

COMMODORE 64, AMSTRAD, SPECTRUM

JOYSTICK:

In Avanti:	Accellera
Indietro	Frena
Sinistra	Sterza a Sinistra
Destra	Sterza a Destra
Fire + Avanti	Innesta la Marcia Successiva
Fire + Indietro	Scala di una Marcia

TASTIERA:

Q	Accellera
A	Frena
O	Sinistra
P	Destra
W	Innesta la Marcia Successiva
S	Scala di una Marcia

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO DISCO:
AMIGA e ATARI ST: Inserisci il disco ed accendi il computer
IBM a Compatibili: Inizializza Con i' MS-DOS.. quando appare A>, inserisci prontamente il disco e digita HARD.
COMMODORE 64 DISCO:
Digita LOAD"*", 8,1.
AMSTRAD DISCO: Digita RUN"Disc".

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO CASSETTA:
COMMODORE 64: Tieni premuto SHIFT e premi RUN/STOP.
AMSTRAD: Tieni premuto il tasto CTRL e premi ENTER.
Se hai un drive collegato, digita per prima cosa I TAPE (I è ottenuta premendo SHIFT e @ insieme).
SPECTRUM 48 KEY: LOAD"" e premi ENTER.
SPECTRUM 128 KEY: usa l'opzione LOADER.